

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN OLEH GURU PJOK  
DI SMP NEGERI SE-KECAMATAN SAPTOSARI  
KABUPATEN GUNUNGKIDUL**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan



Oleh:  
Kharis Chandra Setiawan  
NIM. 13601241021

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2019**

## **PERSETUJUAN**

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PJOK OLEH GURU PJOK  
DI SMP NEGERI SE-KECAMATAN SAPTOSARI  
KABUPATEN GUNUNGKIDUL**


Disusun Oleh:

Kharis Chandra Setiawan  
NIM. 13601241021


telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk  
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang  
bersangkutan.

Yogyakarta, 12 Maret 2019

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

  
Dr. Guntur, M.Pd  
NIP. 19810926 200604 1 001

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,

  
Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.  
NIP. 19731006 200112 2 001

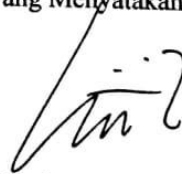
### **SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kharis Chandra Setiawan  
NIM : 13601241021  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Judul TAS : Penggunaan Media Pembelajaran PJOK oleh Guru  
PJOK di SMP Negeri Se-Kecamatan Saptosari  
Kabupaten Gunungkidul

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Juli 2019  
Yang Menyatakan,



Kharis Chandra Setiawan  
NIM. 13601241021

**HALAMAN PENGESAHAN**

Tugas Akhir Skripsi

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN OLEH GURU PJOK  
DI SMP NEGERI SE-KECAMATAN SAPTOSARI  
KABUPATEN GUNUNGKIDUL**

Disusun Oleh:

Kharis Chandra Setiawan  
NIM. 13601241021

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program

Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 9 Juli 2019


**TIM PENGUJI**

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nur Rohmah Muktiani, M.Pd. Ketua Penguji		17/7 2019
Saryono, M.Or Sekretaris Penguji		22/7 2019
A. Erlina Listyarini, M.Pd. Penguji Utama		18/7 2019

Yogyakarta, Agustus 2019

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



  
Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed  
19640707 198812 1 001<sub>a</sub>

## **MOTTO**

1. Jika kamu menginginkan sesuatu, kamu akan menemukan caranya. Namun jika tak serius, kamu hanya akan mendapatkan alasannya (Jim Rohn)
2. Kegagalan terjadi karena kamu terlalu banyak berencana, tapi sedikit dalam berpikir (Kharis Candra)
3. Tragedi terbesar dalam kehidupan bukanlah sebuah kematian, tapi hidup tanpa tujuan. Karena itu, teruslah bermimpi untuk mengapai tujuan dan harapan itu (Kharis Candra)
4. Jadikanlah hidupmu lebih bermakna (Kharis Candra)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karya Ananda ini untuk beliau yang aku sayangi:

1. Orang Tuaku, Ayahanda tercinta Dayattollah dan Ibunda Endang Sapariyati yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan doa dan tiada doa yang paling khusuk selain doa yang terucap dari orangtua. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orangtua, karena itu terimalah persembahan bakti dan cintaku untuk kalian.
2. Untuk adikku Danis Oktavian Narendra, yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, senyum dan doanya untuk keberhasilan ini, cinta kalian adalah memberikan kobaran semangat yang menggebu, terimakasih dan sayangku untuk kalian.

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN OLEH GURU PJOK  
DI SMP NEGERI SE-KECAMATAN SAPTOSARI  
KABUPATEN GUNUNGKIDUL**

**Oleh:**

Kharis Chandra Setiawan

NIM. 13601241021

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul yang berjumlah 12 orang, yang diambil menggunakan teknik *total sampling*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh Guru di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul berada pada kategori “sangat rendah ” sebesar 8,33% (1 guru), “rendah ” sebesar 33,33% (4 guru), “cukup” sebesar 16,67% (2 guru), “tinggi ” sebesar 41,67% (5 guru), dan “sangat tinggi ” sebesar 0% (0 guru).

Kata kunci: penggunaan, media pembelajaran, Guru PJOK

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri Se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunungkidul” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Nur Rohmah Muktiani, M.Pd., Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi dan Ketua Penguji yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Saryono, M.Or., selaku Sekretaris dan Ibu A. Erlina Listyarini, M.Pd., Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Dr. Guntur, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi
5. Kepala Sekolah Guru PJOK di SMP Negeri Se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunungkidul, yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Guru Guru PJOK di SMP Negeri Se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunungkidul yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.



8. Semua teman-teman PJKR yang selalu memberikan semangat, serta motivasinya.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT/Tuhan Yang Maha Esa dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 15 Juli 2019  
Penulis,



Kharis Chandra Setiawan  
NIM. 13601241021

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Hasil Penelitian .....	8
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Deskripsi Teori .....	9
1. Pengertian Guru PJOK .....	9
2. Hakikat Media Pembelajaran .....	12
3. Hakikat Pembelajaran .....	25
4. Profil SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari .....	35
B. Penelitian yang Relevan .....	36
C. Kerangka Berpikir .....	45
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	38
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	38
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	39
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	39
F. Teknik Analisis Data .....	42
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	43
1. Faktor Media Berbasis Visual .....	45
2. Faktor Media Berbasis Audio .....	47

3. Faktor Media Berbasis Audio Visual .....	49
4. Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer .....	51
B. Pembahasan .....	53
C. Keterbatasan Hasil Penelitian .....	56
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	58
B. Implikasi.....	58
C. Saran.....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>60</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>62</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Diagram Lingkaran Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul .....	44
Gambar 2. Diagram Lingkaran Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul Faktor Media Berbasis Visual .....	46
Gambar 3. Diagram Lingkaran Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul Faktor Media Berbasis Audio.....	48
Gambar 4. Diagram Lingkaran Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul Faktor Media Berbasis Audio Visual .....	50
Gambar 5. Diagram Lingkaran Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer .....	52

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen.....	41
Tabel 2. Norma Penilaian.....	42
Tabel 3. Deskriptif Statistik Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul .....	43
Tabel 4. Norma Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul.....	44
Tabel 5. Deskriptif Statistik Faktor Media Berbasis Visual.....	45
Tabel 6. Norma Penilaian Faktor Media Berbasis Visual .....	46
Tabel 7. Deskriptif Statistik Faktor Media Berbasis Audio .....	47
Tabel 8. Norma Penilaian Faktor Media Berbasis Audio .....	48
Tabel 9. Deskriptif Statistik Faktor Media Berbasis Audio Visual.....	49
Tabel 10. Norma Penilaian Faktor Media Berbasis Audio Visual.....	50
Tabel 11. Deskriptif Statistik Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer ..	51
Tabel 12. Norma Penilaian Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer.....	52

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas .....	63
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian .....	64
Lampiran 3. Instrumen Penelitian .....	65
Lampiran 4. Data Penelitian.....	68
Lampiran 5. Deskriptif Statistik.....	69
Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian .....	71

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyatakan; “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara”. Pendidikan diselenggarakan dengan rencana yang mantap, sistematis, menyeluruh, berjenjang berdasarkan pemikiran yang rasional, objektif disertai dengan kaidah untuk kepentingan masyarakat. Rohman (2009: 4), menyatakan “pendidikan merupakan kebutuhan setiap orang dalam kehidupannya. Pendidikan memiliki kedudukan yang amat strategis dan menentukan dalam membangun pribadi individu-individu dalam masyarakat demi memajukan peradaban yang lebih maju”.

Proses pendidikan pada satuan pendidikan akan berfokus pada pembelajaran pada setiap mata pelajaran tanpa terkecuali pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Kesuksesan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor yaitu; faktor kurikulum, faktor guru, dan faktor siswa. Faktor guru menitik beratkan bagaimana guru dalam membuat rencana pembelajaran yang didalamnya terkait dengan metode dan media pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam

proses pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Guru membutuhkan media untuk membantu tugasnya dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran kepada anak didik. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang sangat mendukung dalam proses pembelajaran, misalnya: penggunaan media gambar, penggunaan media audio visual atau media dalam bentuk CD pembelajaran dan media pembelajaran lainnya. Media pembelajaran tersebut berfungsi memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

Media pembelajaran sangat beragam, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh guru di sekolah. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku) dan papan tulis. Selain itu, banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain gambar, model, dan *overhead projektor* (OHP) dan objek-objek nyata. Media lain seperti kaset audio, video, VCD, *slide* (film bingkai) masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru PJOK. Kaitannya dengan keterbatasan sarana dan prasarana PJOK, seorang guru harus memiliki kemampuan untuk memilih dan mempergunakan **media** pembelajaran yang cocok dan sesuai, sehingga materi pembelajaran dapat disampaikan dengan baik kepada peserta didik. Terkait dengan media pembelajaran yang tertera dalam Permendikbud No. 22 tahun 2016, menyatakan di dalam rincian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sebagai guru harus menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Media



pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru khususnya guru PJOK diharapkan menguasai TIK dalam pembelajaran agar mampu memanfaatkan alat-alat atau media pembelajaran yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan jaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Di samping mampu memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia.

Media pembelajaran memberi kontribusi terhadap kegiatan pembelajaran apabila sarana dan prasarana tersedia dengan baik. Oleh karena itu, penting bagi guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran yang komprehensif. Sehingga guru PJOK paham betul yang dimaksud media pembelajaran dan dapat menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran di sekolah.

Proses pembelajaran di sekolah menggunakan media pembelajaran efektif, jika materi mudah untuk dipahami oleh setiap siswa sekolah dasar, dan jika menggunakan media audio visual gambar dan suaranya harus jelas. Guru dalam

menggunakan media pembelajaran mestinya diawali dengan persepsi yang positif terhadap media pembelajaran. Dengan persepsi yang positif diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai, dan prestasi belajar siswa meningkat.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan pada tanggal 17-18 November 2018 di dua sekolah di Kecamatan Saptosari, pembelajaran berjalan dengan lancar dan tertib. Di dua sekolah dasar tersebut masing-masing sudah memiliki beberapa media pembelajaran antara lain audio visual, media gambar, dari media gambar di salah satu sekolah dasar yaitu media gambar sikap awal melempar tolak peluru dan sikap awal lompat jauh. Pembelajaran di dua sekolah dasar dilakukan di halaman sekolah, dalam proses memberikan materi, guru hanya menjelaskan secara lisan dan langsung di lapangan tanpa menggunakan media atau alat bantu dalam memberikan materi ajar atau dikatakan monoton. Siswa pasif, kurang tertarik terhadap apa yang disampaikan oleh guru yang langsung menyampaikan materi secara lisan dan terkesan terburu-buru. Masih banyak siswa yang kurang paham dengan materi yang disampaikan oleh guru PJOK, terlihat dari tingkah laku siswa yang masih bermain sendiri, bercanda, bahkan ada yang berlarian ketika guru menjelaskan.

Akibat dari proses pembelajaran yang belum sesuai dengan RPP tanpa menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Siswa terkadang terlihat kebingungan dan kurang paham saat guru sedang menyampaikan materi yang diajarkan. Hal ini dikarenakan guru lebih banyak melakukan pengajaran hanya menggunakan diri sendiri sebagai sumber belajar

tanpa menggunakan media pembelajaran yang mempermudah proses pembelajaran. Guru melakukan demonstrasi gerak yang selanjutnya siswa mencoba menirukan gerakan tersebut.

Permasalahan yang kadang timbul akibat tidak menggunakan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang dipilih oleh guru tidak tepat dalam pembelajaran yaitu proses siswa memahami materi menjadi lebih lama, berbeda jika guru PJOK menyampaikan materi dengan media. Hal ini nampak pada aktivitas siswa yang hanya mendengarkan penjelasan guru mengenai materi yang disampaikan. Apabila guru sedang melakukan demonstrasi gerak, nampak wajah siswa agak bingung. Namun pada saat guru menyuruh siswa untuk mempraktikkan apa yang sudah dicontohkan, maka siswa baru akan melakukannya, sehingga, siswa masih banyak yang belum paham.

Dampak lain yang ditimbulkan akibat kurangnya aktivitas siswa pada saat pembelajaran. Siswa yang hanya mendengar dan melihat hanya mampu untuk menirukan saja dan tidak ada kreativitas yang dapat dimunculkan. Berbeda sekali jika guru menggunakan media pembelajaran, sangat dimungkinkan siswa akan lebih paham dengan apa yang sudah dijelaskan. Siswa akan melihat media, mengamati media, mendengarkan penjelasan guru, mencoba mendemonstrasikan apa yang ada pada media, bertanya kepada guru apabila tidak dapat memahaminya, dan lain sebagainya. Kreativitas siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani akan muncul dengan sendirinya. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran pendidikan jasmani yaitu media gambar. Proses pembelajaran dengan menggunakan media

gambar bertujuan untuk mempermudah siswa dalam mengetahui dan memahami materi yang benar dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Penggunaan media gambar mampu membantu siswa dalam memahami materi-materi yang dipelajari dalam pembelajaran yang benar. Media pembelajaran lebih tepat digunakan untuk pembelajaran praktik olahraga daripada pembelajaran materi atau di dalam kelas, karena gerakan-gerakan dalam olahraga akan lebih mudah ditirukan oleh siswa.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Berdasarkan kenyataan dari hasil observasi di beberapa SMP masih ada yang belum menggunakan media dalam proses pembelajaran. Hal ini memunculkan pertanyaan, apakah guru merasa guru belum memiliki persepsi yang positif sehingga tidak membutuhkan alat bantu dalam penyampaian materi atau guru kurang khasanah dalam mencari atau memanfaatkan media yang dapat membantu proses pembelajaran. Sehingga nantinya siswa dapat menerima dan menguasai materi yang disampaikan oleh guru secara maksimal.

Sebagai guru untuk dapat menggunakan media pembelajaran telah berusaha agar siswa mudah memahami. Persepsi guru khususnya guru PJOK terhadap media sangatlah penting, dengan persepsi yang positif dan kesadaran terhadap fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran agar memudahkan pembelajaran. Di dalam standar proses, RPP terdapat komponen media, sehingga diharapkan dalam pembelajaran guru menggunakan media. Berdasarkan masalah di atas, yang berjudul berjudul “Penggunaan Media

Pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Proses penyampaian materi oleh beberapa guru tanpa bantuan media pembelajaran.
2. Ada sebagian guru penjas di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul kurang memahami media pembelajaran.
3. Beberapa guru PJOK SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran.
4. Kurangnya media pembelajaran yang dimiliki beberapa SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul
5. Belum diketahuinya penggunaan media pembelajaran terhadap guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul.

### **C. Batasan masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada dan segala keterbatasannya, maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Seberapa tinggi penggunaan media pembelajaran

oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul.

#### **F. Manfaat penelitian**

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

##### **1. Secara Teoritis**

- a. Dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan mengenai media pembelajaran.
- b. Dapat dijadikan kajian dalam pemanfaatan media pembelajaran.

##### **2. Secara Praktis**

- a. Sebagai masukan pada pihak sekolah untuk lebih memperhatikan ketersediaan media pembelajaran, khususnya PJOK.
- b. Agar guru lebih kreatif dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran.
- c. Supaya guru lebih sering memanfaatkan media pembelajaran dalam proses PJOK.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Pengertian Guru PJOK**

Guru merupakan suatu profesi, yaitu suatu jabatan yang memerlukan keahlian khusus sebagai guru dan tidak dapat dilakukan sembarang orang di luar pendidikan. Guru adalah orang yang harus digugu dan ditiru, dalam arti orang yang memiliki wibawa hingga perlu untuk ditiru dan diteladani. Kajian tentang pendidik mencakup beberapa hal pokok antara lain pengertian dan sebutan istilah pendidik, kompetensi pendidik, kedudukan pendidik, hakikat tugas dan tanggung jawab guru, profesionalisme guru, organisasi profesi, dan kode etik guru. Sebagai guru profesional harus memiliki 4 (empat) kompetensi. Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan dinyatakan dalam pasal 28 ayat 3 bahwa guru harus mempunyai berbagai kompetensi sebagai berikut:

- 1) Kompetensi pedagogik  
Kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman peserta didik, perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar dan penguasaan peserta didik untuk mengaktualisasi berbagai kompetensi yang dimiliki.
- 2) Kompetensi kepribadian  
Kemampuan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif dan berwibawa menjadi teladan bagi peserta didik dan berakhlak mulia.
- 3) Kompetensi sosial  
Kemampuan pendidik sebagai bagian masyarakat untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik dan masyarakat sekitarnya.
- 4) Kompetensi profesional  
Kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang memungkinkannya membimbing peserta didik memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan dalam standar nasional pendidikan.

Pendidik adalah setiap orang yang dengan sengaja mempengaruhi orang lain untuk mencapai tingkat kemanusiaan yang lebih tinggi (Barnadib, 2005: 24). Pendidik adalah orang yang dengan sengaja membantu orang lain untuk mencapai kedewasaan. Pada lingkungan sekolah biasanya disebut dengan guru. Guru adalah pendidik yang berada di lingkungan sekolah. Undang-undang nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen menyebut guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Seseorang yang menginginkan menjadi pendidik maka dipersyaratkan mempunyai kriteria yang diinginkan oleh dunia pendidikan. Tidak semua orang bisa menjadi pendidik kalau yang bersangkutan tidak bisa menunjukkan bukti dengan kriteria yang ditetapkan. Dalam hal ini oleh Hadisusanto, Sidharto, dan Siswoyo (2005: 42) menyatakan syarat pendidik adalah: (1) mempunyai perasaan terpanggil sebagai tugas suci, (2) mencintai dan mengasih-sayangi peserta didik, (3) mempunyai rasa tanggung jawab yang didasari penuh akan tugasnya.

Pendidik merupakan sosok yang memiliki kedudukan yang sangat penting bagi pengembangan segenap potensi peserta didik. Pendidik menjadi orang yang paling menentukan dalam perancangan dan penyiapan proses pendidikan dan pembelajaran di kelas, paling menentukan dalam pengaturan kelas dan pengendalian siswa, serta dalam penilaian hasil pendidikan dan pembelajaran yang dicapai siswa. Oleh karena itu pendidik merupakan sosok yang amat



menentukan dalam proses keberlangsungan dan keberhasilan pendidikan dan pembelajaran.

Guru adalah orang yang pekerjaannya atau mata pencahariannya atau profesi mengajar, sehingga guru pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai orang yang pekerjaannya atau profesinya mengajar mata pelajaran pendidikan jasmani. Tugas guru yang paling utama adalah bagaimana mengkondisikan lingkungan belajar yang menyenangkan agar dapat membangkitkan rasa ingin tahu semua peserta didik sehingga tumbuh minat dan nafsunya untuk belajar (Mulyasa, 2002: 188).

Suryobroto (2005: 8-9) menyatakan bahwa tugas guru pendidikan jasmani secara nyata sangat kompleks antara lain:

a. Sebagai pengajar

Guru pendidikan jasmani sebagai pengajar tugasnya adalah lebih banyak memberi ilmu pengetahuan yang mempunyai dampak atau mengarah pada ranah peserta didik menjadi lebih baik atau meningkat. Melalui pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi permainan dan bermain, atletik, senam, renang, beladiri dan olahraga/aktivitas di alam terbuka para peserta didik mendapatkan banyak pengetahuan bagaimana hakikat masing-masing materi.

b. Sebagai pendidik

Guru pendidikan jasmani sebagai pendidik tugasnya adalah lebih memberikan dan menanamkan sikap atau afektif ke peserta didik melalui pembelajaran pendidikan jasmani. Melalui pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi permainan dan bermain, atletik, senam, renang, beladiri dan olahraga/aktivitas di alam terbuka para peserta didik ditanamkan sikap, agar benar-benar menjadi manusia yang berbudi pekerti luhur dengan unsur-unsur sikap: tanggung jawab, jujur, menghargai orang lain, ikut berpartisipasi, rajin belajar, rajin hadir dan lain-lain.

c. Sebagai pelatih

Guru pendidikan jasmani sebagai pelatih tugasnya adalah lebih banyak memberikan keterampilan dan fisik yang mempunyai dampak atau mengarah pada ranah fisik dan psikomotorik peserta didik menjadi lebih baik atau meningkat. Melalui pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi permainan dan bermain, atletik, senam, renang, beladiri

dan olahraga/aktivitas di alam terbuka para peserta didik fisik dan keterampilan gerak yang baik.

d. Sebagai pembimbing

Guru pendidikan jasmani sebagai pembimbing tugasnya adalah lebih banyak mengarahkan kepada peserta didik pada tambahan kemampuan para peserta didiknya. Sebagai contoh: membimbing baris berbaris, petugas upacara, mengelola UKS, mengelola koperasi, kegiatan pencinta alam dan membimbing peserta didik yang memiliki masalah atau khusus.

Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa guru adalah orang yang merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan sekaligus mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran. Sedangkan guru pendidikan jasmani merupakan suatu aktivitas mengajar, berkaitan dengan fisik yang dilakukan secara terstruktur, terencana dan berfungsi mengembangkan berbagai komponen yang ada di dalam tubuh.

## **2. Hakikat Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media**

Kata media berasal dari bahasa latin "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2009: 3). Secara luas, Djamarah (2006: 11) mendefinisikan media sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks media sebagai sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun dengan peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dengan

demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Heinich (1982) (dalam Arsyad, 2009: 4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2003: 6). Hal tersebut sependapat dengan Heinich (Sutirman, 2013: 15) yang mengartikan media sebagai apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber ke penerima informasi. Sutirman (2013: 15) menyatakan bahwa dalam konteks pendidikan, media biasa disebut sebagai fasilitas pembelajaran yang membawa pesan kepada pembelajar.

Aqib (2011: 88), menyatakan bahwa “media adalah perantara atau pengantar, dan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa)”. Gagne yang dikutip oleh Suryobroto (2004: 14), menyatakan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima. Sehingga mempermudah penerima dalam memahami suatu informasi yang akan dipelajari.

#### **b. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah suatu alat yang membantu siswa supaya terjadi proses pembelajaran. Arsyad (2009: 7), menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun di luar kelas. Sedangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 24 tahun 2007, yang dimaksud media pembelajaran adalah peralatan pendidikan yang digunakan untuk membantu komunikasi dalam pembelajaran.

Sanaky (2013: 04) berpendapat tentang definisi media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Miarso (2004: 458) memberikan batasan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman nyata, sehingga materi

pembelajaran yang disampaikan dapat diserap dengan mudah dan lebih baik. Proses belajar mengajar sering ditandai dengan adanya unsur tujuan, bahan, metode dan alat, serta evaluasi. Metode dan media merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari unsur pembelajaran yang lain.

Gagne dan Briggs dalam Made (2008: 12), menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antar lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, *film*, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar yang mendukung materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Suryobroto (2004: 17), menyatakan bahwa media memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Membuat konsep yang abstrak menjadi kongkrit
- 2) Membawa objek yang berbahaya menjadi tidak berbahaya
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar menjadi kecil
- 4) Menampilkan objek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang
- 5) Mengamati gerakan yang terlalu cepat
- 6) Membangkitkan motivasi
- 7) Mengatasi ruang dan waktu
- 8) Mengatasi jarak yang jauh
- 9) Memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat mengantar pesan atau materi pembelajaran dari guru ke siswa yang dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

### c. Fungsi Media Pembelajaran

Proses pembelajaran media berguna sebagai penyaji stimulus (informasi, sikap dan lain-lain), meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal-hal tertentu media juga berguna untuk mengatur langkah-langkah kemajuan, serta memberikan umpan balik. Hamalik (2010: 30) mengungkapkan bahwa:

pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu.

Secara umum dijelaskan Sadiman, (2003: 16-17), media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
  - a) Objek yang terlalu besar bisa diganti dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model.
  - b) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
  - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high speed photography*
  - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun verbal.
  - e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain, dan
  - f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
  - a) Menimbulkan kegairahan belajar
  - b) Memungkinkan interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.

- c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri kemampuan dan minat
- 4) Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan kemampuan media dalam: (a) Memberikan perangsang yang sama, (b) Mempersama pengalaman, (c) Menimbulkan persepsi yang sama.

Kemp & Dayton (dalam Arsyad, 2009: 21-23) menyatakan bahwa manfaat dari penggunaan media sebagai bagian integral pengajaran di kelas atau sebagai cara utama pengajaran langsung sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau menyajikan melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sehingga landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
- 2) Pengajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa selalu terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- 4) Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu yang singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan memungkinkannya dapat diserap oleh siswa.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- 6) Pengajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

Dari berbagai manfaat media pembelajaran yang telah dibahas oleh beberapa ahli, media pembelajaran berfungsi untuk tujuan intruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu dapat diterima dengan baik oleh siswa. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan siswa.

#### **d. Pemanfaatan Media Pembelajaran**

Purwodarminto (2011: 873), menyatakan bahwa manfaat adalah guna, faedah. Sedangkan pemanfaatan adalah proses, cara, perbuatan memanfaatkan. Pemanfaatan media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah proses, cara, perbuatan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Agar lebih optimal pemanfaatan harus disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa.

Suryobroto (2004: 9), menyatakan bahwa pemanfaatan media adalah penggunaan sumber-sumber belajar secara sistematis. Keputusan untuk mencoba atau menggunakan sumber-sumber belajar harus memperhatikan karakteristik siswa dan tujuan belajar. pemanfaatan ini membidangi tentang bagaimana secara teori dan praktek suatu proses dan sumber belajar dimanfaatkan untuk kepentingan belajar. Kawasan pemanfaatan ini terdiri dari pemakaian media, penyebaran media, implementasi dan pelebagaan serta kebijaksanaan dan peraturan.



Dalam pemanfaatannya suatu media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pembelajaran sehingga dapat membantu kegiatan belajar siswa dan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan guru dalam penyampaian materi ajar. Media pembelajaran diharapkan dapat memperjelas suatu materi pembelajaran sehingga menjadi konkrit dan mudah dipahami siswa. Maka media pembelajaran dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik media yang akan digunakan sesuai dengan kemampuan siswa dan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran menjadi efisien dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media adalah penggunaan media dalam proses pembelajaran sebagai penunjang kelancaran belajar.

#### **e. Jenis dan Karakteristik Media**

Seiring perkembangan jaman dan semakin majunya teknologi maka media juga semakin berkembang, sekarang ini makin banyak muncul dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing. Dari banyaknya pendapat dari para ahli, belum ada suatu kesepakatan dalam penggolongan atau taksonomi media yang berlaku umum dan mencakup segala aspek. Berikut merupakan beberapa contoh taksonomi yang dapat disimpulkan oleh Sadiman, (2003: 20-23) yaitu:

1) Taksonomi Rudy Bretz

Bretz mengidentifikasi ciri utama media menjadi tiga unsur pokok yaitu: suara, visual dan gerak.

2) Hirarki media Duncan

Duncan ingin menjajarkan biaya inventasi, kelangkaan dan keluasan lingkup sasarannya di satu pihak dan kemudahan pengadaan serta penggunaan, keterbatasan lingkup sasaran dan rendahnya biaya di lain pihak dengan kerumitan perangkat medianya dengan satu hirarki.

3) Taksonomi Briggs

Briggs mengidentifikasi 13 macam media yang digunakan dalam proses mengajar, objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film rangkai, film bingkai, film, televisi dan gambar.

4) Taksonomi Gagne

Gagne membuat tujuh macam pengelompokan media, yaitu: benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar.

5) Taksonomi Edling

Edling media merupakan bagian dari enam unsur rangsangan belajar, yaitu dua untuk pengalaman audio, dua pengalaman visual dan dua pengalaman belajar tiga dimensi.

Mengenai jenis-jenis media, Bretz (Ishrayanto, 2008: 14) mengidentifikasi ciri utama media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang ditangkap dengan indera penglihat. Di samping itu, Bertz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat delapan klasifikasi media, yaitu: (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio semi gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio dan (8) media cetak. Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh kedalam dunia pendidikan (misalnya teori/konsep baru dan teknologi), media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri.

Suryobroto (2004: 18-23) menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan di Indonesia ada beberapa macam, yaitu:

1) Media grafis

Media grafis termasuk media visual, seperti media yang lain berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Jenis media grafis antara lain: a) Gambar/Foto, b) Sketsa, c) Diagram, d) Kartun, e) Poster, f) Papan Flanel, g) Papan Buletin.

2) Media audio

Media audio merupakan media yang berkaitan dengan pendengaran atau suara. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambang auditif baik verbal maupun nonverbal. Jenisnya: a) Radio, b) Alat Perekam Pita Magnetic, c) Laboratorium Bahasa.

3) Media Proyeksi Diam: a) Film Bingkai, b) Film Rangkaian, c) Media Transparansi, d) Proyektor Tak Tembus Pandang, e) Mikrofis, f) Film, g) Film Gelang, h) Televisi, i) Permainan Dan Stimulus.

Rudy Bretz dalam Sadiman (2003: 43), menyatakan media dibagi menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual dan gerak. Bretz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat 8 klasifikasi media: (1) media *audio visual* gerak, (2) media *audio visual* diam, (3) media *audio* semigerak, (4) media *visual* gerak, (5) media *visual* diam, (6) media semigerak, (7) media *audio*, dan (8) media cetak. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan beberapa para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat jenis-jenis media pembelajaran, yaitu media grafis, media audio, media proyeksi diam, media visual, media suara, dan media gerak.

#### **f. Penggunaan Media Pembelajaran**

Sebelum penggunaan media, hendaklah seorang guru memilih media pembelajaran terlebih dahulu. Penggunaan media pembelajaran memang kita perlukan agar pembelajaran lebih efektif dan efisien untuk memperoleh nilai efektifitas yang tinggi dari sebuah media pembelajaran tidaklah mudah guru seyogyanya harus memahami cara dan teknik dalam menggunakan media tersebut (Susilana & Riyana, 2011: 176-177). Media yang digunakan untuk pembelajaran

tidak selalu identik dalam situasi kelas dalam pola pengajaran konvensional namun proses belajar tanpa kehadiran gurupun dan lebih mengandalkan media termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Misalnya *e-learning*, pembelajaran individual dengan CD interaktif, video interaktif dan lain-lain. berdasarkan tempat penggunaannya, terdapat beberapa teknik penggunaan media pembelajaran, yaitu:

#### 1) Penggunaan media di dalam kelas

Media dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu dan penggunaannya dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. Susilana & Riyana (2011: 176-177) menyatakan penggunaan media tersebut guru harus melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan tersebut, serta strategi belajar mengajar yang sesuai untuk mencapai tujuan tersebut. Media pembelajaran yang dipilih haruslah sesuai dengan ketiga hal tersebut, ialah tujuan, materi dan strategi pembelajaran, yang terpenting dalam hal ini media tersebut disajikan di ruang kelas dimana guru dan siswa hadir bersama-sama berinteraksi secara langsung (*face to face*). Media yang dapat digunakan di kelas adalah yang memungkinkan dilihat dari sisi biaya, berat dan ukuran, kemampuan siswa dan guru untuk menggunakannya. Permasalahan ini media harus praktis, ekonomis, mudah untuk digunakan.

#### 2) Penggunaan media di luar kelas

Seperti yang telah disinggung di atas, terdapat media yang penggunaannya di luar situasi kelas. Media tidak secara langsung dikendalikan oleh guru, namun digunakan oleh siswa sendiri tanpa instruksi guru atau melalui pengontrolan oleh orang tua siswa. Penggunaan media pembelajaran di luar situasi kelas dapat

dibedakan dalam dua kelompok utama, yaitu penggunaan media tidak terprogram dan penggunaan media secara terprogram.

(1) Penggunaan media tidak terprogram

Susilana & Riyana (2011: 176-177) menyatakan penggunaan media dapat terjadi di masyarakat luas. Hal ini ada kaitannya dengan keberadaan media massa yang ada di masyarakat, misalnya televisi, radio, penggunaan film melalui CD/DVD ROM, penggunaan media ini bersifat bebas yaitu bahwa media itu digunakan tanpa dikontrol atau diawasi dan tidak terprogram sesuai tuntutan kurikulum yang diberikan oleh guru atau sekolah. Penggunaan media ini mereka tidak dituntut untuk mencapai tingkat pemahaman tertentu. Mereka juga tidak diharapkan untuk memberikan umpan balik kepada siapapun dan juga tidak perlu mengikuti tes atau ujian. Penggunaan media didasarkan atas inisiatif sendiri tanpa disuruh oleh pihak sekolah, medianya pun dapat diperoleh dimana saja, misalnya di toko buku, supermarket, pameran pendidikan, dan lain-lain. Contoh jenis penggunaan media seperti ini adalah:

(a) Penggunaan kaset pelajaran bahasa inggris

Susilana & Riyana (2011: 176-177) menyatakan media jenis ini dapat dijumpai di toko di sekitar tempat tinggal, banyak dijual kaset pelajaran bahasa inggris yang dibuat untuk melengkapi buku-buku pelajaran bahasa inggris tertentu. orang yang merasa memerlukan program tersebut dapat membelinya secara bebas.

(b) Penggunaan siaran radio untuk pendidikan.

Susilana & Riyana (2011: 178) menyatakan banyak siaran radio atau televisi yang bersifat pendidikan. Program-program itu disiarkan dengan maksud untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan tertentu. Misalnya siaran pelajaran Bahasa Inggris, Matematika, Bahasa Indonesia dan lain-lain. Program tersebut disiarkan dengan harapan didengarkan dan dimanfaatkan oleh orang.

(2) Penggunaan media secara terprogram

Susilana & Riyana (2011: 178) menyatakan penggunaan media secara terprogram adalah bahwa media tersebut digunakan dalam suatu rangkaian kegiatan yang diatur secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu disesuaikan dengan tuntutan kurikulum yang sedang berlaku. Bila media itu berupa media pembelajaran, secara didik (*audience*) diorganisasikan dengan baik hingga mereka dapat menggunakan media itu secara teratur, berkesinambungan dan mengikuti pola belajar mengajar tertentu. Susilana & Riyana (2011: 178), salah satu contoh penggunaan media secara terprogram adalah *E-learning*.

*E-learning* adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran. Sebagian besar berasumsi bahwa elektronik yang dimaksud di sini lebih diarahkan pada penggunaan teknologi komputer dan internet. Melalui komputer, siswa dapat belajar secara individual baik secara terprogram maupun tidak terprogram. Secara tidak terprogram siswa dapat mengakses berbagai bahan belajar dan informasi di internet menggunakan fasilitas di internet seperti mesin pencari data (*search engine*). Internet juga dapat digunakan secara terprogram, salah satunya dengan

program *e-learning*. Pada program ini sekolah atau pihak penyelenggara menyediakan sebuah situs/web *e-learning* yang menyediakan bahan belajar secara lengkap baik yang bersifat interaktif maupun non interaktif.

### **3. Hakikat Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam kegiatan belajar mengajar. Mulyasa (2002: 24) menyatakan bahwa pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi siswa. Miarso (dalam Muktiani, 2008: 25), menyatakan pembelajaran atau instruksional merupakan usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif tertentu dalam kondisi tertentu.

Selaras dengan hal tersebut, Sukintaka (dalam Wuryantoro & Muktiani, 2011) mengatakan bahwa pembelajaran mengandung pengertian bagaimana para guru mengajarkan sesuatu kepada peserta didik, tetapi di samping itu juga terjadi peristiwa bagaimana peserta didik mempelajarinya. Jadi di dalam suatu peristiwa pembelajaran terjadi dua kejadian secara bersama, yaitu pertama ada satu pihak yang memberi dan pihak yang lain menerima. Oleh sebab itu, dalam peristiwa tersebut dapat dikatakan terjadi proses interaksi edukatif.

Pendapat senada, Hamalik (2010: 57) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material,

fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi tujuan pembelajaran. Selain itu pembelajaran merupakan proses belajar yang dilakukan siswa dalam memahami materi kajian yang tersirat dalam pembelajaran dan kegiatan mengajar guru yang berdasarkan kurikulum yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, pembelajaran adalah suatu proses untuk membantu dan mengembangkan peserta didik agar dapat belajar lebih baik.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik. *Instruction* atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal (Hamalik, 2010).



Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU No. 20/2003, Bab I Pasal Ayat 20). Istilah “pembelajaran” sama dengan “*instruction*” atau “pengajaran”. Pengajaran mempunyai arti cara mengajar atau mengajarkan. Dengan demikian pengajaran diartikan sama dengan perbuatan belajar (oleh siswa) dan Mengajar (oleh guru). Kegiatan belajar mengajar adalah satu kesatuan dari dua kegiatan yang searah. Kegiatan belajar adalah kegiatan primer, sedangkan mengajar adalah kegiatan sekunder yang dimaksudkan agar terjadi kegiatan secara optimal. Sudjana yang dikutip Sugihartono (2007: 80) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar.

Diungkapkan oleh Rahyubi (2014: 234) bahwa dalam pembelajaran mempunyai beberapa komponen-komponen yang penting, yaitu tujuan pembelajaran, kurikulum, guru, siswa, metode, materi, media, dan evaluasi. Masing-masing dijelaskan sebagai berikut:

#### 1) Tujuan Pembelajaran

Tujuan setiap aktivitas pembelajaran adalah agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Tujuan pembelajaran adalah target atau hal-hal yang harus dicapai dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran biasanya berkaitan dengan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan pembelajaran bisa tercapai jika pembelajar atau peserta didik mampu menguasai dimensi kognitif dan afektif dengan baik, serta cekatan dan terampil dalam aspek psikomotoriknya.

## 2) Kurikulum

Secara etimologis, kurikulum (*curriculum*) berasal dari bahasa Yunani “*curir*” yang artinya “pelari” dan “*curere*” yang berarti “tempat berpacu”. Yaitu suatu jarak yang harus ditempuh oleh pelari dari garis start sampai garis finis. Secara terminologis, kurikulum mengandung arti sejumlah pengetahuan atau mata pelajaran yang harus ditempuh atau diselesaikan siswa guna mencapai suatu tingkatan atau ijazah. Kurikulum sebagai rancangan pendidikan mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam seluruh aspek kegiatan pendidikan. Mengingat pentingnya peranan kurikulum didalam pendidikan dan dalam perkembangan kehidupan manusia, maka dalam penyusunan kurikulum tidak bisa dilakukan tanpa menggunakan landasan yang kokoh dan kuat.

## 3) Guru

Guru atau pendidik yaitu seorang yang mengajar suatu ilmu. Dalam bahasa Indonesia, guru umumnya merujuk pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, memfasilitasi, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Peranan seorang guru tidak hanya terbatas sebagai pengajar (penyampai ilmu pengetahuan), tetapi juga sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

#### 4) Siswa

Siswa atau peserta didik adalah seseorang yang mengikuti suatu program pendidikan di sekolah atau lembaga pendidikan dibawah bimbingan seorang atau beberapa guru, pelatih, dan instruktur.

#### 5) Metode

Metode pembelajaran adalah suatu model dan cara yang dapat dilakukan untuk menggelar aktivitas belajar mengajar agar berjalan dengan baik. Metode pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran motorik ada beberapa metode yang sering diterapkan yaitu metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode demonstrasi, metode karyawisata, metode eksperimen, metode bermain peran/simulasi, dan metode eksplorasi.

#### 6) Materi

Materi merupakan salah satu faktor penentu keterlibatan siswa. Jika materi pelajaran yang diberikan menarik, kemungkinan besar keterlibatan siswa akan tinggi. Sebaliknya, jika materi yang diberikan tidak menarik, keterlibatan siswa akan rendah atau bahkan tidak siswa akan menarik diri dari proses pembelajaran motorik.

#### 7) Alat Pembelajaran (media)

Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh.

## 8) Evaluasi

Evaluasi adalah kegiatan mengumpulkan data seluas-luasnya, sedalam-dalamnya yang bersangkutan dengan kapabilitas siswa, guna mengetahui sebab akibat dan hasil belajar siswa yang dapat mendorong dan mengembangkan kemampuan belajar. Evaluasi yang efektif harus mempunyai dasar yang kuat dan tujuan yang jelas. Dasar evaluasi yang dimaksud adalah filsafat, psikologi, komunikasi, kurikulum, manajemen, sosiologi, antropologi, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha.

### **b. Pembelajaran Pendidikan Jasmani**

Suryobroto (2004: 16), menyatakan pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup aktif, dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani. Lutan (2004: 1) menyatakan pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak. Selain itu pendidikan jasmani merupakan alat untuk membina anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat di sepanjang hayatnya.

Paturusi (2012: 4-5), menyatakan pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui aktivitas pendidikan

jasmani dan olahraga untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Berdasarkan pengertian di atas pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan manusia melalui aktivitas jasmani yang dipilih.

Proses dalam pembelajaran pendidikan jasmani memiliki beberapa faktor. Pada tingkat mikro ada empat unsur utama yaitu tujuan, substansi (tugas ajar), metode dan strategi, dan asesmen, serta evaluasi. Keempat unsur ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Tugas utama guru pendidikan jasmani ialah mengelola persiapan dan keterkaitan keempat unsur tersebut dalam sebuah mata rantai, berawal pada perencanaan tujuan dan berakhir pada gambaran tentang pencapaian tujuan (Suherman, 2000: 7).

Sukintaka (2004: 55), menyatakan pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan. Melalui proses pembelajaran jasmani diharapkan akan terjadi perubahan pada peserta didik. Proses belajar tersebut terjadi karena ada rangsang yang dilakukan oleh guru. Guru memberikan rangsang dengan aneka pengalaman belajar gerak, di sisi lain siswa akan membalas respon melalui aktivitas fisik yang terbimbing. Melalui respon itulah akan terjadi perubahan perilaku. Pelaksanaan pembelajaran praktek pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan secara garis besar dilakukan dalam tiga tahapan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup (Suherman, 2000: 34).

Pendidikan jasmani bukan semata-mata berhubungan dengan pembinaan fisik saja, akan tetapi lebih mengarah kepada pembinaan siswa secara utuh. Hal ini dikemukakan Syarifudin dalam Made (2008: 33) bahwa “Pendidikan Jasmani merupakan pendidikan yang bukan hanya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan jasmani anak, melainkan melalui aktifitas jasmani secara multilateral dikembangkan pula potensi lainnya yang afektif dan kognitif anak”.

Isharyanto, 2008: 35) menyatakan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan/olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportivitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) dan pembiasaan pola hidup sehat, yang dalam pelaksanaannya bukan melalui pembelajaran yang konvensional di dalam kelas yang bersifat kaji teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental intelektual, emosi, dan sosial.

Pembelajaran pendidikan jasmani, guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan/olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportivitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) dan pembiasaan pola hidup sehat, yang dalam pelaksanaannya bukan melalui pembelajaran yang

konvensional di dalam kelas yang bersifat kaji teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental intelektual, emosi, dan sosial. Utama (2011: 3) menyebutkan bahwa berdasarkan pemahaman mengenai hakikat pendidikan jasmani maka tujuan pendidikan jasmani sama dengan tujuan pendidikan pada umumnya, karena pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari pendidikan pada umumnya melalui aktivitas jasmani. Salah satu tujuan pendidikan jasmani yaitu melalui aktivitas jasmani diupayakan untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan sosial. Pernyataan ini mungkin yang secara tegas dijadikan asumsi dasar oleh guru pendidikan jasmani dengan memilih cara menyampaikan tujuan pembelajaran yang berorientasi pada tujuan keseluruhan. Sedangkan untuk memudahkan penyampaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan agar mudah dimengerti oleh siswa, upaya yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani adalah dengan merumuskan tujuan umum atau menyeluruh tersebut dirumuskan secara khusus. Secara eksplisit, tujuan-tujuan khusus pembelajaran pendidikan jasmani termuat dalam kompetensi dasar pada setiap semester dan tingkatan kelas yang menjadi target belajar siswa (Hendrayana, dkk., 2018).

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu wadah untuk mendidik anak atau siswa melalui aktivitas jasmani agar dapat tumbuh dan berkembang secara baik dan mempunyai kepribadian yang baik pula.

#### **4. Profil SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari**

##### **a. SMP Negeri 1 Saptosari**

SMP Negeri 1 Saptosari beralamat di Kepek, Saptosari, Gunungkidul, RT/RW 5/5, Dsn. Kepek, Ds./Kel Kepek, Kec. Saptosari, Kab. Gunung Kidul, Prov. D.I. Yogyakarta.

**NPSN : 20402021**

**Status : Negeri**

**Bentuk Pendidikan : SMP**

**Peran : SMP**

**Status Kepemilikan : Pemerintah Daerah**

**SK Pendirian Sekolah : 136/1995**

**Tanggal SK Pendirian : 1985-11-22**

**SK Izin Operasional : 059/0/1985 22 11 1985**

##### **b. SMP Negeri 2 Saptosari**

SMP Negeri 2 Saptosari beralamat di Ngondel Wetan, Krambil Sawit, Sapto Sari, Kabupaten Gunung Kidul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55871.

**NPSN : 20402032**

**Status : Negeri**

**Bentuk Pendidikan : SMP**

**Status Kepemilikan : Pemerintah Daerah**

**SK Pendirian Sekolah : 107/0/1997**

**Tanggal SK Pendirian : 1998-08-25**

**SK Izin Operasional : 25/08/1998**



c. SMP Negeri 3 Saptosari

SMP Negeri 2 Saptosari beralamat di Ngresik, Kanigoro, Sapto Sari, Kabupaten Gunung Kidul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55871.

**NPSN : 20407351**

**Status : Negeri**

**Bentuk Pendidikan : SMP**

**Status Kepemilikan : Pemerintah Daerah**

**SK Pendirian Sekolah : 111/KPTS/2005**

**Tanggal SK Pendirian : 2005-10-14**

**SK Izin Operasional : 111/KPTS/2005**

**B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyunuhari (2013) yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Tepus Kabupaten Gunung Kidul”. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini memberikan angket kepada guru. Responder dalam penelitian berjumlah 21 Guru Pendidikan Jasmani yang mewakili masing-masing SD di Kecamatan Tepus, Kabupaten Gunung Kidul. Teknik analisis data dalam penelitian menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Kesimpulan dalam penelitian adalah pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-

Kecamatan Tepus Kabupaten Gunungkidul berada pada kategori “kurang sekali” sebesar 9,52% (2 sekolah), kategori “kurang” sebesar 9.52% (2 sekolah), kategori “sedang” sebesar 23.81% (5 sekolah), kategori “baik” sebesar 57.14% (12 sekolah), dan ketegori “baik sekali” sebesar 0% (tidak ada).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad (2013) yang berjudul “Penggunaan Media dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei dengan instrumen berupa angket. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah semua guru penjas di Sekolah Dasar se-Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul dengan jumlah 22 orang dari 22 Sekolah Dasar. Teknik analisis data menggunakan deskriptif dengan presentase. Hasil penelitian penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar se-Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul mempunyai persentase sangat tinggi sebesar 9,1%, tinggi sebesar 18,18%, sedang sebesar 40,91%, rendah sebesar 22,72%, dan sangat rendah sebesar 9,09%.

### **C. Kerangka Berpikir**

Media adalah segala sesuatu yang dapat mengantarkan pesan atau informasi belajar dari guru kepada siswa, yang dapat merangsang minat belajar siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran sebaiknya memanfaatkan media untuk kelancaran proses pembelajaran. Akan tetapi dalam kenyataannya pemanfaatan

media pembelajaran belum optimal dilakukan. Upaya guru PJOK dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam pembelajaran akan sangat membantu kelancaran pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri. Kemampuan daya serap siswa yang berbeda-beda mengharuskan guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat agar materi dapat diterima baik oleh siswa. Penelitian ini, peneliti menitik beratkan pada penggunaan media pembelajaran guru. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada semua guru PJOK yang melaksanakan proses pembelajaran untuk memanfaatkan media agar materi pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Adanya media dalam pembelajaran akan sangat membantu kelancaran pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri. Kemampuan daya serap siswa yang berbeda-beda mengharuskan guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat agar materi dapat diterima dengan baik oleh siswa. Pembelajaran akan berjalan secara efektif dan optimal, apabila disertai dengan adanya faktor yang mendukung kegiatan tersebut, seperti yang telah disebutkan salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran.

Namun hal tersebut belum bisa diketahui kebenarannya, karena belum diketahuinya seberapa baik penggunaan media dalam pembelajaran di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul, maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti hal tersebut. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai penggunaan media dalam pembelajaran di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono (2007: 147), penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa baik penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul terhadap penggunaan media pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dan teknik pengumpulan data menggunakan tes.

##### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat penelitian yaitu di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2019.

##### **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini adalah guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul yang berjumlah 12 orang. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2006: 76). Sugiyono (2007: 35) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan *total sampling*.

#### **D. Definisi Operasional Variabel**

Variabel dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul. Secara operasional penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan didefinisikan sebagai suatu usaha yang dilakukan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam memberikan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran untuk menunjang kelancaran belajar. Penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mencakup 4 jenis media, yaitu: (1) Media berbasis visual, (2) Media berbasis audio, (3) Media berbasis audio visual dan (4) Media berbasis jaringan komputer yang diukur menggunakan angket.

#### **E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

##### **1. Instrumen Penelitian**

Arikunto (2006: 89), menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket tertutup. Arikunto (2006: 168), menyatakan bahwa angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom atau tempat yang sesuai, dengan angket langsung menggunakan skala bertingkat. Angket dalam penelitian ini adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda *check list*

(√) pada kolom atau tempat yang sesuai, dengan angket langsung menggunakan skala bertingkat. Skala bertingkat dalam angket ini menggunakan modifikasi skala *Likert* dengan empat pilihan jawaban.

Langkah-langkah dalam penyusunan instrumen penelitian menurut Hadi (1991: 7-11) sebagai berikut:

a. Mendefinisikan Konstrak

Langkah pertama adalah mendefinisikan konstrak berarti membatasi perubahan atau variabel yang akan diteliti. Variabel dalam penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul.

b. Menyidik Faktor

Dari kajian pustaka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa ada beberapa faktor yang mengkonstrak variabel. Adapun faktor tersebut antara lain: (1) Media berbasis visual, (2) Media berbasis audio, (3) Media berbasis audio visual dan (4) Media berbasis jaringan komputer.

c. Menyusun Butir-butir Pertanyaan

Menyusun butir-butir pertanyaan merupakan langkah terakhir dari penyusunan angket. Butir pertanyaan harus merupakan penjabaran dari isi faktor, berdasarkan faktor-faktor tersebut kemudian disusun butir-butir soal yang dapat memberikan gambaran tentang keadaan faktor-faktor tersebut. Instrumen dalam penelitian ini diadopsi dari penelitian Muhammad (2013) yang berjudul “Penggunaan Media dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul”. Instrumen

tersebut sudah divalidasi oleh Bapak Ahmad Rithaudin, M.Or, dan sudah diujicobakan. Hasil uji coba instrumen dari 10 orang memiliki korelasi 0,642 sampai 0,906, dengan demikian instrumen memiliki validitas yang baik. Berdasarkan uji coba menunjukkan bahwa instrumen angket reliabel, dengan koefisien reliabilitas sebesar 0.922. Kisi-kisi instrumen pada tabel 1 sebagai berikut:

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen**

Variabel	Faktor	Indikator	Butir	
			+	-
Penggunaan media pembelajaran Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul	Media berbasis visual	Media gambar	1, 3, 5, 6, 7, 8, 9	2, 4
	Media berbasis audio	Media rekaman	11, 12, 13, 14, 15	10
	Media berbasis audio visual	Media video	16, 18, 19, 20, 21	17, 22
	Media berbasis jaringan komputer	Media <i>power point</i>	24, 25, 26, 27, 28	23
		Media berbasis internet	30, 31, 32, 33, 34, 35	29
Jumlah			35	

(Sumber: Muhammad, 2013)

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan sebuah proses pengadaan data untuk keperluan penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes kepada responden yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- Peneliti mencari data guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul.
- Peneliti menentukan jumlah guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul yang menjadi subjek penelitian.

- c. Peneliti menyebarkan instrumen tes kepada responden.
- d. Selanjutnya peneliti mengumpulkan hasil dan melakukan transkrip atas hasil pengisian tes.
- e. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

#### F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase, dengan rumus sebagai berikut (Sudijono, 2009: 40):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

Pengkategorian menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi*. Menurut Azwar (2016: 163) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) pada tabel 2 sebagai berikut:

**Tabel 2. Norma Penilaian**

No	Interval	Kategori
1	$M + 1,5 S < X$	Sangat Tinggi
2	$M + 0,5 S < X \leq M + 1,5 S$	Tinggi
3	$M - 0,5 S < X \leq M + 0,5 S$	Cukup
4	$M - 1,5 S < X \leq M - 0,5 S$	Rendah
5	$X \leq M - 1,5 S$	Sangat Rendah

(Sumber: Azwar, 2016: 163)

Keterangan:

*M* : nilai rata-rata (*mean*)

*X* : skor

*S* : *standar deviasi*



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu tentang seberapa tinggi penggunaan media pembelajaran Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul, yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 35 butir, dan terbagi dalam dua faktor, yaitu (1) Media berbasis visual, (2) Media berbasis audio, (3) Media berbasis audio visual dan (4) Media berbasis jaringan komputer. Hasil analisis data penelitian dipaparkan sebagai berikut:

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul didapat skor terendah (*minimum*) 96,00, skor tertinggi (*maksimum*) 111,00, rerata (*mean*) 105,83, nilai tengah (*median*) 107,50, nilai yang sering muncul (*mode*) 102,00, *standar deviasi* (SD) 4,88. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

**Tabel 3. Deskriptif Statistik Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul**

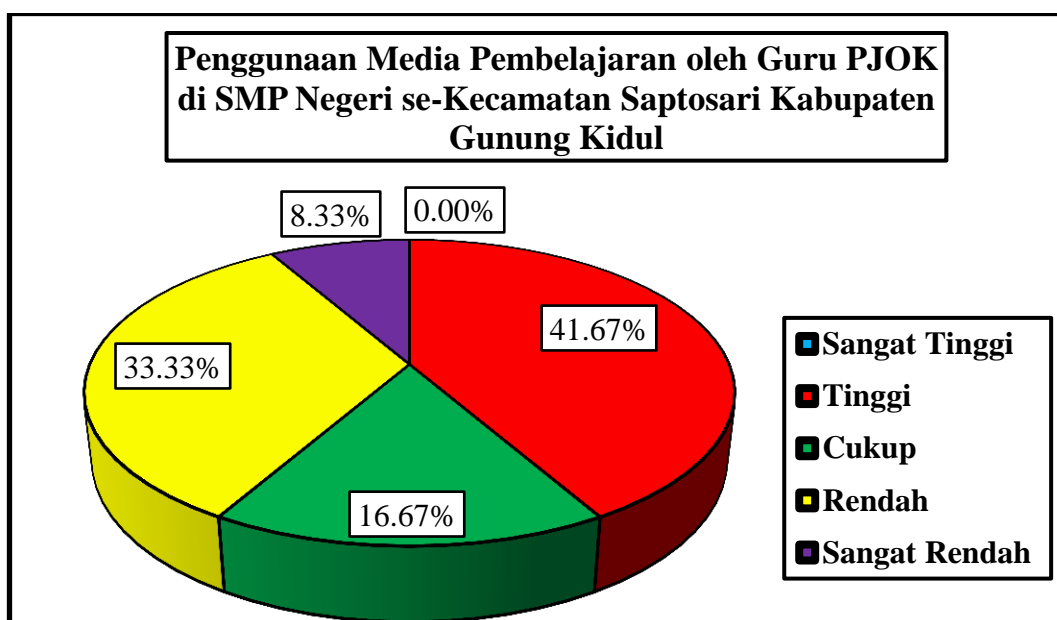
Statistik	
<i>N</i>	12
<i>Mean</i>	105,8333
<i>Median</i>	107,5000
<i>Mode</i>	102,00 <sup>a</sup>
<i>Std. Deviation</i>	4,87728
<i>Minimum</i>	96,00
<i>Maximum</i>	111,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul disajikan pada tabel 4 sebagai berikut:

**Tabel 4. Norma Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$113,15 < X$	Sangat Tinggi	0	0,00%
2	$108,27 < X \leq 113,15$	Tinggi	5	41,67%
3	$103,39 < X \leq 108,27$	Cukup	2	16,67%
4	$98,52 < X \leq 103,39$	Rendah	4	33,33%
5	$X \leq 98,52$	Sangat Rendah	1	8,33%
<b>Jumlah</b>			<b>12</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 4 tersebut di atas, penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul dapat disajikan pada gambar 1 sebagai berikut:



**Gambar 1. Diagram Lingkaran Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul**

Berdasarkan tabel 4 dan gambar 1 di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul berada pada kategori “sangat rendah ” sebesar 8,33% (1 guru), “rendah ” sebesar 33,33% (4 guru), “cukup” sebesar 16,67% (2 guru), “tinggi ” sebesar 41,67% (5 guru), dan “sangat tinggi ” sebesar 0% (0 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 105,83, penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul dalam kategori “cukup”.

### 1. Faktor Media Berbasis Visual

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul berdasarkan faktor media berbasis visual didapat skor terendah (*minimum*) 33,00, skor tertinggi (*maksimum*) 52,00, rerata (*mean*) 44,00, nilai tengah (*median*) 44,50, nilai yang sering muncul (*mode*) 45,00, *standar deviasi* (SD) 4,14. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

**Tabel 5. Deskriptif Statistik Faktor Media Berbasis Visual**

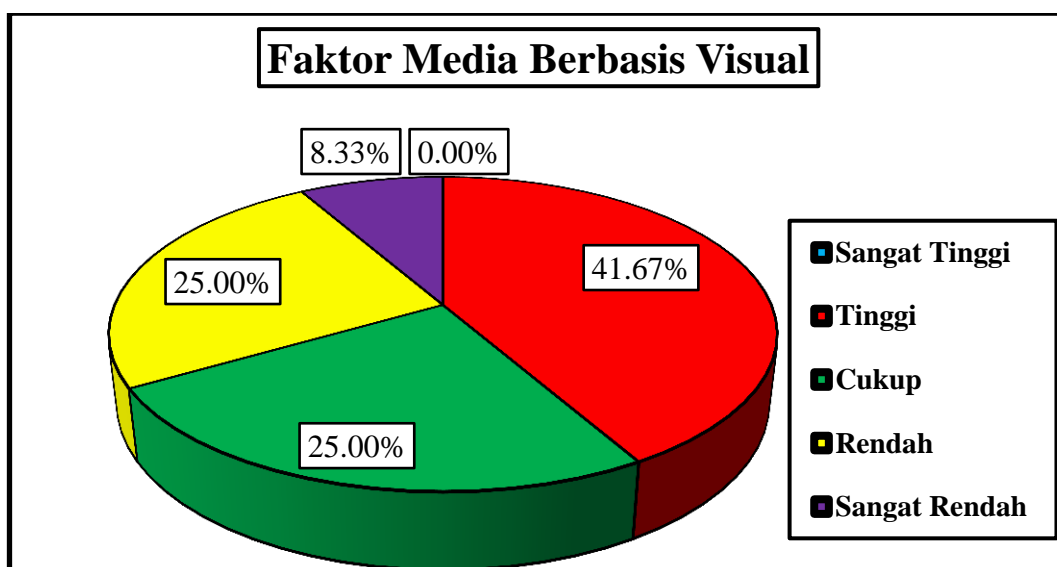
Statistik	
<i>N</i>	12
<i>Mean</i>	28,0833
<i>Median</i>	28,0000
<i>Mode</i>	28,00 <sup>a</sup>
<i>Std, Deviation</i>	1,62135
<i>Minimum</i>	25,00
<i>Maximum</i>	30,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul berdasarkan faktor media berbasis visual disajikan pada tabel 6 sebagai berikut:

**Tabel 6. Norma Penilaian Faktor Media Berbasis Visual**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$30,52 < X$	Sangat Tinggi	0	0,00%
2	$28,89 < X \leq 30,52$	Tinggi	5	41,67%
3	$27,27 < X \leq 28,89$	Cukup	3	25,00%
4	$25,65 < X \leq 27,27$	Rendah	3	25,00%
5	$X \leq 25,65$	Sangat Rendah	1	8,33%
<b>Jumlah</b>			<b>12</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 6 tersebut di atas, penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul berdasarkan faktor media berbasis visual dapat disajikan pada gambar 2 sebagai berikut:



**Gambar 2. Diagram Lingkaran Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul Faktor Media Berbasis Visual**

Berdasarkan tabel 6 dan gambar 2 di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul berdasarkan faktor media berbasis visual berada pada kategori “sangat rendah ” sebesar 8,33% (1 guru), “rendah ” sebesar 25,00% (3 guru), “cukup” sebesar 25,00% (3 guru), “tinggi ” sebesar 41,67% (5 guru), dan “sangat tinggi ” sebesar 0% (0 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 28,08, penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul berdasarkan faktor media berbasis visual dalam kategori “cukup”.

## 2. Faktor Media Berbasis Audio

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul berdasarkan faktor media berbasis audio didapat skor terendah (*minimum*) 33,00, skor tertinggi (*maksimum*) 52,00, rerata (*mean*) 44,00, nilai tengah (*median*) 44,50, nilai yang sering muncul (*mode*) 45,00, *standar deviasi* (SD) 4,14. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut:

**Tabel 7. Deskriptif Statistik Faktor Media Berbasis Audio**

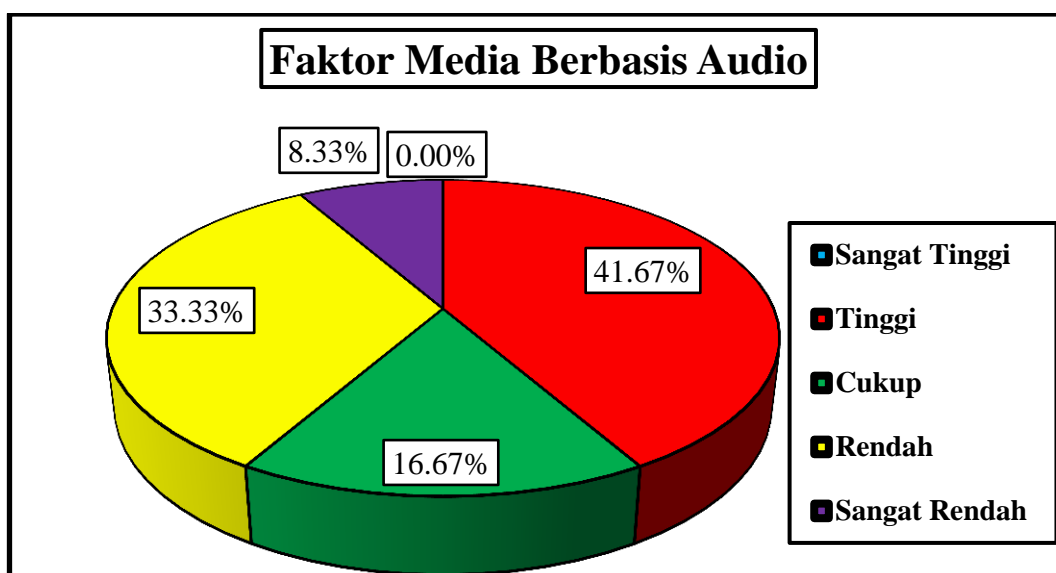
Statistik	
<i>N</i>	12
<i>Mean</i>	19,4167
<i>Median</i>	19,5000
<i>Mode</i>	22,00
<i>Std, Deviation</i>	2,19331
<i>Minimum</i>	16,00
<i>Maximum</i>	22,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul berdasarkan faktor media berbasis audio disajikan pada tabel 8 sebagai berikut:

**Tabel 8. Norma Penilaian Faktor Media Berbasis Audio**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$22,71 < X$	Sangat Tinggi	0	0,00%
2	$20,51 < X \leq 22,71$	Tinggi	5	41,67%
3	$18,32 < X \leq 20,51$	Cukup	2	16,67%
4	$16,13 < X \leq 18,32$	Rendah	4	33,33%
5	$X \leq 16,13$	Sangat Rendah	1	8,33%
<b>Jumlah</b>			<b>12</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 8 tersebut di atas, penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul berdasarkan faktor media berbasis audio dapat disajikan pada gambar 3 sebagai berikut:



**Gambar 3. Diagram Lingkaran Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul Faktor Media Berbasis Audio**

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 3 di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul berdasarkan faktor media berbasis audio berada pada kategori “sangat rendah ” sebesar 8,33% (1 guru), “rendah ” sebesar 33,33% (4 guru), “cukup” sebesar 16,67% (2 guru), “tinggi ” sebesar 41,67% (5 guru), dan “sangat tinggi ” sebesar 0% (0 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 19,42, penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul berdasarkan faktor media berbasis audio dalam kategori “cukup”.

### 3. Faktor Media Berbasis Audio Visual

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul berdasarkan faktor media berbasis audio visual didapat skor terendah (*minimum*) 33,00, skor tertinggi (*maksimum*) 52,00, rerata (*mean*) 44,00, nilai tengah (*median*) 44,50, nilai yang sering muncul (*mode*) 45,00, *standar deviasi* (SD) 4,14. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut:

**Tabel 9. Deskriptif Statistik Faktor Media Berbasis Audio Visual**

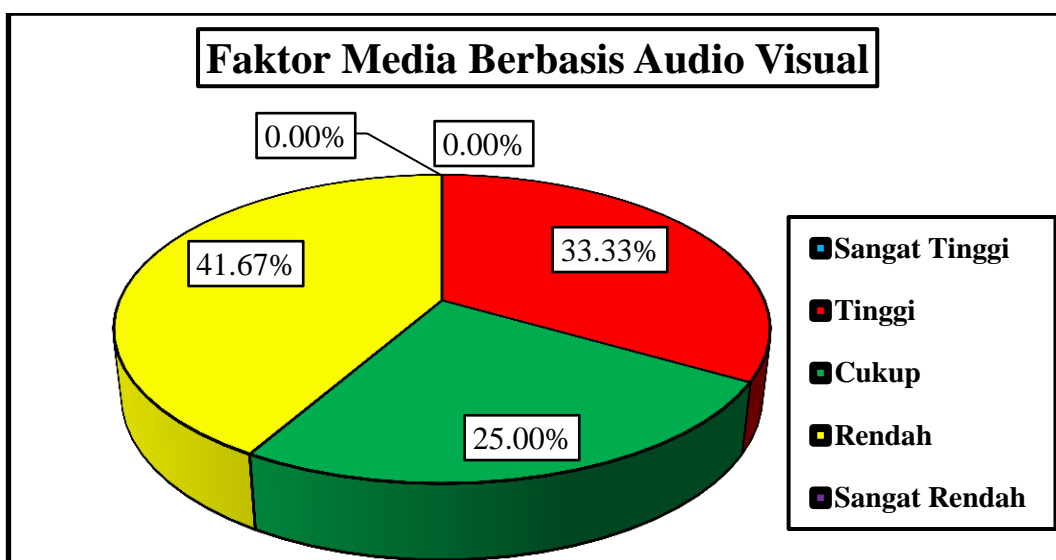
Statistik	
<i>N</i>	12
<i>Mean</i>	20,8333
<i>Median</i>	21,0000
<i>Mode</i>	19,00 <sup>a</sup>
<i>Std. Deviation</i>	1,46680
<i>Minimum</i>	19,00
<i>Maximum</i>	22,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul berdasarkan faktor media berbasis audio visual disajikan pada tabel 10 sebagai berikut:

**Tabel 10. Norma Penilaian Faktor Media Berbasis Audio Visual**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$23,03 < X$	Sangat Tinggi	0	0,00%
2	$21,57 < X \leq 23,03$	Tinggi	4	33,33%
3	$20,10 < X \leq 21,57$	Cukup	3	25,00%
4	$18,63 < X \leq 20,10$	Rendah	5	41,67%
5	$X \leq 18,63$	Sangat Rendah	0	0,00%
<b>Jumlah</b>			<b>12</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 10 tersebut di atas, penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul berdasarkan faktor media berbasis audio visual dapat disajikan pada gambar 4 sebagai berikut:



**Gambar 4. Diagram Lingkaran Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul Faktor Media Berbasis Audio Visual**



Berdasarkan tabel 10 dan gambar 4 di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul berdasarkan faktor media berbasis audio visual berada pada kategori “sangat rendah ” sebesar 0% (0 guru), “rendah ” sebesar 41,67% (5 guru), “cukup” sebesar 25,00% (3 guru), “tinggi ” sebesar 33,33% (4 guru), dan “sangat tinggi ” sebesar 0% (0 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 20,83, penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul berdasarkan faktor media berbasis audio visual dalam kategori “cukup”.

#### 4. Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul berdasarkan faktor media berbasis jaringan komputer didapat skor terendah (*minimum*) 33,00, skor tertinggi (*maksimum*) 52,00, rerata (*mean*) 44,00, nilai tengah (*median*) 44,50, nilai yang sering muncul (*mode*) 45,00, *standar deviasi* (SD) 4,14. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut:

**Tabel 11. Deskriptif Statistik Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer**

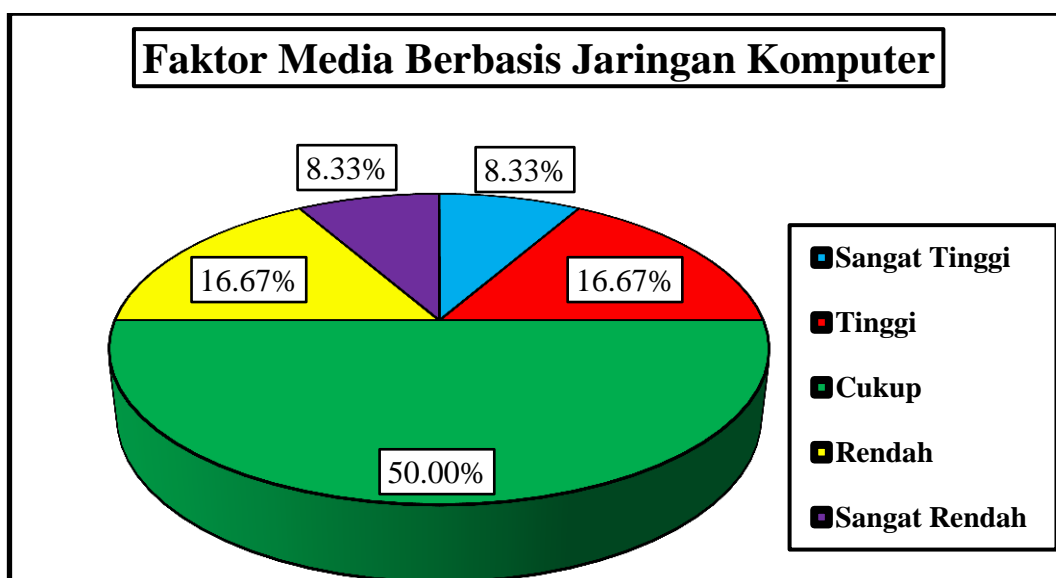
Statistik	
<i>N</i>	12
<i>Mean</i>	37,5000
<i>Median</i>	38,0000
<i>Mode</i>	38,00
<i>Std. Deviation</i>	2,23607
<i>Minimum</i>	33,00
<i>Maximum</i>	41,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul berdasarkan faktor media berbasis jaringan komputer disajikan pada tabel 12 sebagai berikut:

**Tabel 12. Norma Penilaian Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$40,85 < X$	Sangat Tinggi	1	8,33%
2	$38,62 < X \leq 40,85$	Tinggi	2	16,67%
3	$36,38 < X \leq 38,62$	Cukup	6	50,00%
4	$34,15 < X \leq 36,38$	Rendah	2	16,67%
5	$X \leq 34,15$	Sangat Rendah	1	8,33%
<b>Jumlah</b>			<b>12</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 12 tersebut di atas, penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul berdasarkan faktor media berbasis jaringan komputer dapat disajikan pada gambar 5 sebagai berikut:



**Gambar 5. Diagram Lingkaran Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer**

Berdasarkan tabel 12 dan gambar 5 di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul berdasarkan faktor media berbasis jaringan komputer berada pada kategori “sangat rendah ” sebesar 8,33% (1 guru), “rendah ” sebesar 16,67% (2 guru), “cukup” sebesar 50,00% (6 guru), “tinggi ” sebesar 16,67% (2 guru), dan “sangat tinggi ” sebesar 8,33% (1 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 37,50, penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul berdasarkan faktor media berbasis jaringan komputer dalam kategori “cukup”.

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul dalam kategori cukup. Secara rinci penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul paling tinggi pada persentase 41,67% dalam kategori tinggi , berikutnya pada kategori rendah sebesar 33,33%, dan kategori tinggi sebesar 16,67%.

Media adalah segala sesuatu yang dapat mengantarkan pesan atau informasi belajar dari guru kepada siswa, yang dapat merangsang minat belajar siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan

kesehatan sebaiknya memanfaatkan media untuk kelancaran proses pembelajaran. Akan tetapi dalam kenyataannya pemanfaatan media pembelajaran belum optimal dilakukan. Upaya guru PJOK dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam pembelajaran akan sangat membantu kelancaran pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan itu sendiri. Kemampuan daya serap siswa yang berbeda-beda mengharuskan guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat agar materi dapat diterima tinggi oleh siswa. Arsyad (2009: 2), menyatakan di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diutarakan diawal bahwa penggunaan media terutama pada media pembelajaran belum terlalu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Hal ini mempengaruhi motivasi siswa mengikuti pembelajaran. Untuk meningkatkan perhatian siswa tentunya guru harus membawa pembelajaran menyenangkan dan banyak kreatifitas dalam mengajar, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan senang dan termotivasi untuk memperhatikan pembelajaran. Tentunya media sangat membantu siswa untuk memahami materi yang diberikan oleh guru. Media tersebut juga dapat membantu guru untuk mengembangkan kreatifitas mengajarnya sehingga pembelajaran tidak monoton. Namun hal tersebut belum dilakukan oleh semua guru dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Banyak hal yang

menghambat pelaksanaan pembelajaran tersebut sehingga guru tidak menggunakan media pembelajaran. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui persepsi guru PJOK terhadap penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran.

Hasil penelitian tersebut mengindikasikan bahwa guru cukup memahami pentingnya media pembelajaran untuk proses pembelajaran, sehingga anak dapat lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Namun hal tersebut belum terealisasi karena ada beberapa hal yang menghambat penggunaan media pembelajaran diantaranya ada beberapa guru yang belum terlalu menguasai media elektronik untuk membuat media pembelajaran, kurangnya waktu untuk mempersiapkan pembuatan media pembelajaran. Terpacu pada pembelajaran yang sudah ada sehingga sulit mencari pembelajaran yang sesuai dengan materi. Selain itu hasil penelitian tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran dalam proses pembelajaran Penjasorkes mendapatkan respon yang tinggi dari guru Penjasorkes. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu memahami materi kesiswa, sehingga siswa mudah untuk menerima materi yang sudah diajarkan oleh guru, guru juga merasa bahwa dengan adanya media pembelajaran akan terbantu untuk melakukan proses pembelajaran. Selain mudah didapat, media pembelajaran tersebut juga bisa dibuat sesuai dengan materi yang akan disiapkan. Pembelajaran juga akan lebih efisien dan efektif. Akan tetapi dalam pelaksanaan pembelajaran selama ini masih belum maksimal, hal tersebut dibuktikan dengan

rendah nya sarana dan prasarana dalam mendukung pembelajaran menggunakan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dengan tinggi . Oleh karena itu, guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat. Selain mampu meningkatkan motivasi siswa, penggunaan media pembelajaran juga berpengaruh terhadap kelancaran dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang tepat akan sangat membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri. Pada dasarnya penggunaan media secara tepat harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi siswa, materi, dan kemampuan guru mengenai media, sehingga proses pembelajaran akan berjalan makin lancar dan pencapaian hasil akan lebih maksimal.

### **C. Keterbatasan Hasil Penelitian**

Kendatipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kerendahan. Beberapa kelemahan dan kerendahan yang dapat dikemukakan di sini antara lain:

1. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengerjakan angket.

Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.

2. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil angket sehingga dimungkinkan adanya unsur rendah objektif dalam pengisian angket. Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri

seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.

3. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran angket penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan, bahwa penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul berada pada kategori “sangat rendah ” sebesar 8,33% (1 guru), “rendah ” sebesar 33,33% (4 guru), “cukup” sebesar 16,67% (2 guru), “tinggi ” sebesar 41,67% (5 guru), dan “sangat tinggi ” sebesar 0% (0 guru).

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut diperbaiki, sehingga pembelajaran semakin lebih baik.
2. Guru dan pihak sekolah menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih memperbaiki faktor-faktor yang kurang.

#### **C. Saran**

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:



1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul.
2. Agar melakukan penelitian tentang penggunaan media pembelajaran oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunung Kidul dengan menggunakan metode lain.
3. Lebih melakukan pengawasan pada saat pengambilan data agar data yang dihasilkan lebih objektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Arsyad, A. (2007). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azwar, S. (2016). *Fungsi dan pengembangan pengukuran tes dan prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Barnadib, S.I. (1994). *Filsafat pendidikan: sistem dan metode*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hadi, S. (1991). *Analisis butir untuk instrument angket, tes, dan skala nilai dengan BASICA*. Yogyakarta: Andi Ofset.
- Hadisusanto, D, Sidharto, S, & Siswoyo, D. (1995). *Ilmu pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pres.
- Hamalik, O. (2010). *Media pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumni.
- Hendrayana, Y, Mulyana, A & Budiana, D. (2018). Perbedaan persepsi guru pendidikan jasmani terhadap orientasi tujuan instruksional pada pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. *Journal of Physical Education and Sport*, Volume 1 Nomor 1.
- Isharyanto, T. (2008). *Pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMA Bertaraf Internasional (SBI) se-DIY*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Made, S. (2008). *Peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani melalui pengembangan media pembelajaran di SMP 2 Wonosari*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Muhajir. (2007). *Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan*. Jakarta: Yudistira.
- Muhammad. (2013). *Penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Mulyasa, E. (2002). *Kurikulum berbasis kompetensi*. Bandung: Rosda Karya.
- Muktiani, N.R. (2008). Aplikasi teknologi pembelajaran dalam mengatasi permasalahan pembelajaran mata kuliah pencak silat. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Volume 5, Nomor 1.

- Paturusi, A. (2012). *Manajemen pendidikan jasmani dan olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 *tentang standar nasional pendidikan*.
- Rahyubi, H. (2012). *Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik deskripsi dan tinjauan kritis*. Bandung: Nusa Media.
- Rukiyati. (2008). *Pendidikan pancasila*. Yogyakarta: UNY Press.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugihartono. (2007). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta. UNY Press.
- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, A. (2000). *Dasar-dasar penjaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sukintaka. (2004). *Teori pendidikan jasmani*. Yogyakarta: Esa Grafika.
- Suryabrata, S. (2004). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Uno, H.B. (2008). *Perencanaan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utama, AM.B. (2011). Pembentukan karakter anak melalui aktivitas jasmani bermain dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol 2, hlm 3.
- Wahyunuhari. (2013). *Pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Tepus Kabupaten Gunung Kidul*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Wuryantoro, K & Muktiani, N.R. (2011). Meningkatkan keterampilan senam meroda melalui permainan tali pada siswa kelas VIIIA MTS MA'ARIF NU. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Volume 8, Nomor 2.

# LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

Nomor : 01.07/UN.34.16/PP/2019.

9 Januari 2019.

Lamp. : 1 Eks.

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

**Kepada Yth.**

**Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik**

**Daerah Istimewa Yogyakarta.**

**Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta.**

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Kharir Chandra Setiawan  
NIM : 13601241021  
Program Studi : PJKR  
Dosen Pembimbing : Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.  
NIP : 1973100620112001  
Penelitian akan dilaksanakan pada :  
Waktu : 10 s/d 14 Januari 2019  
Tempat : Guru Penjas SMP se-Kecamatan Saptosari Gunungkidul.  
Judul Skripsi : Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Oleh Guru PJOK di SMP Negeri se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunungkidul

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.


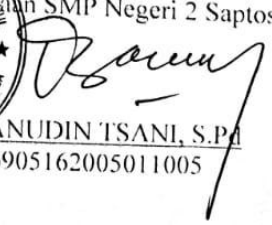
Dekan,

Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.  
NIP. 19640707 198812 1 001

**Tembusan :**

1. Kepala SMP Negeri .....
2. Kaprodi PJKR.
3. Pembimbing Tas.
4. Mahasiswa ybs.

Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah

	<b>PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL</b> <b>DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA</b> <b>SMP NEGERI 2 SAPTOSARI</b> Alamat : Krambilsawit, Saptosari, Gunungkidul, KodePos 55871
<hr/>	
<b><u>SURAT KETERANGAN</u></b> No. 201 / 005	
<p>Yang bertandatangan dibawah ini :</p> <p>Nama : BURHANUDIN TSANI, S.Pd NIP : 196905162005011005 Pangkat / Golongan : Penata / III C Jabatan : Kesiswaan Instansi : SMP Negeri 2 Saptosari</p>	
<p>Menyatakan bahwa nama yang tercantum dibawah ini telah melaksanakan dengan sebenar-benarnya sebuah rangkaian Penelitian mengenai Penggunaan Media Pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di SMP Negeri Se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunungkidul.</p>	
<p>Nama : KIHARIS CHANDRA SETIYAWAN Tempat tanggal lahir : Gunungkidul, 17 Desember 1994 Alamat : NgondelKulonKrambilsawitSaptosariGunungkidul Pekerjaan : Mahasiswa PJKR FIK UNY NIM : 13601241021</p>	
<p>Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipergunakan dengan semestinya.</p>	
<p>Saptosari, 27 Februari 2019</p> <p>Kesiswaan SMP Negeri 2 Saptosari</p> <p> BURHANUDIN TSANI, S.Pd NIP 196905162005011005</p>	

Lampiran 3. Instrumen Penelitian

**ANGKET**

**A. Identitas Pengisi**

Nama :.....  
 Nama Sekolah :.....  
 Alamat Sekolah :.....  
 Status :.....

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Bacalah setiap pernyataan yang tertera pada tabel di bawah dengan seksama.
2. Tuliskan tanda (X) pada salah satu jawaban yang menurut anda sesuai dengan pemikiran anda pada kolom yang telah disediakan.
3. Keterangan jawaban

SS : Sangat Setuju  
 S : Setuju  
 TS : Tidak Setuju  
 STS : Sangat Tidak Setuju

Contoh:

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Penggunaan media gambar pada proses pembelajaran mampu menarik minat peserta didik untuk mengikuti pelajaran		X		

**C. Angket Penelitian**

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
<b>Media Berbasis Visual (Media Gambar)</b>					
1	Saya menggunakan media gambar sebagai salah satu alat bantu pembelajaran untuk memperjelas materi				
2	Penggunaan media gambar mempersulit Saya melaksanakan pembelajaran pada tahap selanjutnya				
3	Saya menggunakan media gambar buatan sendiri dalam proses pembelajaran				
4	Media gambar membuat saya lelah saat menerangkan kepada siswa				
5	Saya menggunakan media gambar sebagai alat bantu untuk mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran				
6	Saya menggunakan media gambar dalam pembelajaran agar menciptakan suasana kelas menjadi kondusif				
7	Menggunakan media gambar merupakan salah satu alat bantu yang sangat penting untuk menunjang keberhasilan peserta didik				
8	Untuk mengurangi tenaga dan keringat yang berlebih				

	Saya menggunakan media gambar saat proses pembelajaran				
9	Saya menggunakan media gambar untuk membantu memudahkan peserta didik dalam meniru gerakan yang diharapkan				
	<b>Media Berbasis Audio</b>				
10	Pada proses pembelajaran, Saya jarang menggunakan media berbasis audio				
11	Saya menggunakan <i>tape recorder</i> untuk membantu peserta didik dalam melakukan dan menghafal gerakan senam				
12	Untuk mengatasi daya indera peserta didik, Saya menggunakan media rekaman dalam pembelajaran				
13	Saya menggunakan <i>tape recorder</i> agar dapat memutar ulang rekaman sehingga peserta didik mampu memahami materi yang diajarkan				
14	Untuk menggantikan intruksi dan mengurangi tenaga yang berlebih, Saya menggunakan media rekaman saat pembelajaran berlangsung				
15	Saya menggunakan <i>tape recorder</i> saat proses pembelajaran untuk mengembangkan daya imajinasi peserta didik				
	<b>Media Berbasis Audio Visual</b>				
16	Penggunaan media video saat proses pembelajaran di kelas mampu meningkatkan daya ingat peserta didik				
17	Saya tidak pernah menggunakan media video sebagai alat bantu pembelajaran				
18	Agar peserta didik memahami materi yang diberikan, Saya menggunakan media video saat proses pembelajaran berlangsung				
19	Saya menggunakan media video agar mampu memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh peserta didik				
20	Saya menggunakan media video saat proses pembelajaran untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu				
21	Saya menggunakan media video saat proses pembelajaran agar dapat diulang dan dihentikan sesuai kebutuhan				
22	Media video yang digunakan dalam proses pembelajaran menjadikan siswa tidak kondusif				
	<b>Media Berbasis Jaringan Komputer</b>				
	<b>Media Power Point</b>				
23	Media <i>power point</i> mempersulit Saya menyampaikan				



	materi di kelas sebelum menuju ke lapangan				
24	Untuk menarik perhatian dan minat peserta didik dalam mengikuti materi, Saya menggunakan media <i>power point</i> saat proses pembelajaran				
25	Saya menggunakan media <i>power point</i> agar tidak terlalu banyak menerangkan bahan ajar yang disajikan				
26	Saya menggunakan media <i>power point</i> untuk menampilkan gambar alat peraga dalam pembelajaran PJOK				
27	Saat menyampaikan materi yang penting, Saya menggunakan media <i>power point</i> agar peserta didik mudah memahami				
28	Saat proses pembelajaran, Saya menggunakan media <i>power point</i> untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap teori yang diajarkan				
	<b>Media Berbasis Internet</b>				
29	Saya tidak pernah menggunakan media internet sebagai alat bantu untuk mencari materi pelajaran yang akan digunakan				
30	Media internet sebagai salah satu media pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam memperoleh wawasan dan pengetahuan belajar				
31	Saya menggunakan media internet untuk menambah wawasan pelajaran sesuai dengan perkembangan zaman				
32	Untuk mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran di sekolah, Saya menggunakan media internet sebagai salah satu alternatifnya				
33	Setiap materi yang disampaikan, Saya unggah di internet agar peserta didik mudah mengaksesnya				
34	Saya menggunakan media internet sebagai alat bantu untuk memperbarui informasi dalam materi pembelajaran PJOK				
35	Agar dapat menambah wawasan dalam memahami materi PJOK, Saya menggunakan media internet sebagai alat bantu				

Lampiran 4. Data Penelitian

No	Media berbasis visual									Media berbasis audio						Media berbasis audio visual								Media berbasis jaringan komputer															Σ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35				
1	3	3	3	4	4	3	2	4	4	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	1	2	3	3	3	3	2	3	3	102			
2	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	3	3	3	4	2	3	1	3	4	4	4	4	2	3	3	4	3	2	3	2	4	4	2	3	3	110			
3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	4	2	2	3	3	2	96			
4	3	3	3	4	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	103			
5	3	2	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	2	2	3	2	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	111			
6	4	2	3	2	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	111			
7	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	4	4	3	3	2	3	3	101			
8	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	4	3	2	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	2	3	4	4	4	3	3	108			
9	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	1	3	3	3	3	3	107				
10	4	4	3	3	3	3	2	3	2	4	4	3	2	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	109				
11	2	2	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2	4	2	3	3	3	3	3	110				
12	3	1	3	2	4	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	102				

## Lampiran 5. Deskriptif Statistik

### Statistics

		Penggunaan media pembelajaran PJOK Guru PJOK	Media berbasis visual	Media berbasis audio	Media berbasis audio visual	Media berbasis jaringan komputer
N	Valid	12	12	12	12	12
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		105.8333	28.0833	19.4167	20.8333	37.5000
Median		107.5000	28.0000	19.5000	21.0000	38.0000
Mode		102.00 <sup>a</sup>	28.00 <sup>a</sup>	22.00	19.00 <sup>a</sup>	38.00
Std. Deviation		4.87728	1.62135	2.19331	1.46680	2.23607
Minimum		96.00	25.00	16.00	19.00	33.00
Maximum		111.00	30.00	22.00	23.00	41.00
Sum		1270.00	337.00	233.00	250.00	450.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

### Penggunaan media pembelajaran PJOK Guru PJOK

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	96	1	8.3	8.3	8.3
	101	1	8.3	8.3	16.7
	102	2	16.7	16.7	33.3
	103	1	8.3	8.3	41.7
	107	1	8.3	8.3	50.0
	108	1	8.3	8.3	58.3
	109	1	8.3	8.3	66.7
	110	2	16.7	16.7	83.3
	111	2	16.7	16.7	100.0
Total		12	100.0	100.0	

### Media berbasis visual

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	25	1	8.3	8.3	8.3
	26	1	8.3	8.3	16.7
	27	2	16.7	16.7	33.3
	28	3	25.0	25.0	58.3
	29	2	16.7	16.7	75.0
	30	3	25.0	25.0	100.0
Total		12	100.0	100.0	

**Media berbasis audio**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	16	1	8.3	8.3	8.3
	17	2	16.7	16.7	25.0
	18	2	16.7	16.7	41.7
	19	1	8.3	8.3	50.0
	20	1	8.3	8.3	58.3
	21	2	16.7	16.7	75.0
	22	3	25.0	25.0	100.0
	Total	12	100.0	100.0	

**Media berbasis audio visual**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	19	3	25.0	25.0	25.0
	20	2	16.7	16.7	41.7
	21	3	25.0	25.0	66.7
	22	2	16.7	16.7	83.3
	23	2	16.7	16.7	100.0
	Total	12	100.0	100.0	

**Media berbasis jaringan komputer**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	33	1	8.3	8.3	8.3
	35	2	16.7	16.7	25.0
	37	1	8.3	8.3	33.3
	38	5	41.7	41.7	75.0
	39	1	8.3	8.3	83.3
	40	1	8.3	8.3	91.7
	41	1	8.3	8.3	100.0
	Total	12	100.0	100.0	

#### Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian

